

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS CERITA MENGUNAKAN PERMAINAN BAHASA DI SEKOLAH DASAR

ARTIKEL PENELITIAN

Oleh
MERDHA DERY RIANTY
NIM F32110025



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2015**

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS CERITA MENGUNAKAN PERMAINAN BAHASA DI SEKOLAH DASAR

Merdha Dery Rianty, Zainuddin, Siti Halidjah

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Untan

Email: @yahoo.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan bahasa dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita siswa dan hasil kemampuan menulis siswa menggunakan permainan bahasa dalam hal menggunakan ejaan dan tanda baca secara benar dalam menulis cerita di Sekolah Dasar Negeri 06 Pulau Lemukutan Kabupaten Bengkayang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Bentuk penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dengan berkolaborasi. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Subjek dalam penelitian adalah peneliti sebagai pengamat kelas IV Sekolah Dasar Negeri 06 Pulau Lemukutan yang berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi langsung dan teknik pengukuran. Alat pengumpul data yang digunakan adalah lembar observasi dan lembar soal tes formatif. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dengan hasil akhir penelitian yang diperoleh yaitu pada siklus I indikator isi yang relevan 42%, organisasi yang sistematis 0%, dan penggunaan bahasa yang baik dan benar 0%. Pada siklus II indikator isi yang relevan 53%, organisasi yang sistematis 39%, dan penggunaan bahasa yang baik dan benar 32%. Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan terjadi peningkatan kemampuan menulis siswa.

Kata kunci: Permainan Bahasa, Kemampuan Menulis Cerita

Abstract: This research aimed to describe the implementation steps of learning using language games in improving students' ability to write stories and results of students writing skills using language games in terms of spelling and punctuation are correct in writing stories at Elementary School 06 Bengkayang Lemukutan Island. The method used in this research is descriptive method. Form of research is a Class Action Research (*Classroom Action Research*) to collaborate. This type of research is qualitative research. Subjects in the study were researchers as observers Public Elementary School fourth grade 06 Lemukutan Island totaling 28 students. Data collection techniques used in this study using the technique of direct observation and measurement techniques. Data collection tool used is the observation sheet and booklet formative tests. This research was conducted in two cycles with the results obtained by the end of the study in the first cycle indicators relevant content 42%, systematic organization of 0%, and the use of language is good and true 0%. In the second cycle indicators relevant content 53%, 39%

systematic organization, and the use of language that is good and true 32%. From the data obtained it can be concluded that an increase in students' writing ability.

Keywords: Language game, Ability to write stories

Bahasa adalah sarana yang digunakan untuk berkomunikasi dengan sesama manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya bahasa, tujuan komunikasi akan tercapai. Maksud komunikasi di sini yaitu suatu proses penyampaian maksud pembicara kepada orang lain dengan menggunakan saluran tertentu.

Belajar bahasa merupakan salah satu bentuk kegiatan belajar. Pada hakikatnya belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi. Khusus pembelajaran bahasa Indonesia, pembelajaran diarahkan untuk memberikan pengetahuan tentang kebahasaan serta melatih peserta didik agar terampil dalam berbahasa, baik secara lisan maupun tulisan. Keterampilan berbahasa mencakup empat aspek yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Setiap keterampilan itu erat sekali hubungannya dengan keterampilan lainnya. Berdasarkan BSNP (2006: 317), “Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk kemampuan peserta didik berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya sastra Indonesia”.

Smith (dalam Suparno Mohamad Yunus 1981: 1.4) mengatakan bahwa “pengalaman belajar menulis yang dialami siswa di sekolah tidak terlepas dari kondisi gurunya sendiri”. Umumnya guru tidak dipersiapkan untuk terampil mengajarkan menulis, karena itu muncullah berbagai pendapat yang keliru tentang menulis dan pembelajarannya.

Menulis dengan permainan bahasa akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif karena permainan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan yang salah satu tujuannya adalah mencari kebahagiaan. Orang yang sedang bermain bukan saja dapat menikmati permainan itu, melainkan juga memperoleh sejumlah pengalaman belajar (pengetahuan, keterampilan, dan sikap).

Alasan permainan bahasa dapat mengembangkan kemampuan menulis adalah (1) Permainan mampu menebus kebosanan. (2) Permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira. (3) Permainan menimbulkan semangat kooperatif dan kompetitif yang sehat. (4) Permainan dapat membantu siswa yang lambat dan kurang bermotivasi. (5) Permainan menggalakkan guru untuk kreatif.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di sekolah Dasar Negeri 06 Pulau Lemukutan Kabupaten Bengkayang khususnya kelas IV, diperoleh informasi jumlah siswa sebanyak 34 siswa, Laki-laki 17 orang dan perempuan 17 orang. Hasil pembelajaran menulis pada siswa kelas IV SDN 06 Pulau Lemukutan Kabupaten Bengkayang ditemukan bahwa penguasaan siswa pada keterampilan menulis tergolong rendah. Siswa belum mampu memenuhi indikator-indikator penilaian menulis berdasarkan aspek-aspek keutuhan, kepaduan, serta aspek ejaan dan tanda baca.

Mengingat kompetensi dasarnya adalah menulis cerita berdasarkan permainan bahasa, Dengan permainan bahasa diharapkan kemampuan siswa dalam menulis cerita lebih meningkat dan terarah. Oleh karena itu peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan menggunakan permainan bahasa untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita. Berdasarkan kenyataan di atas, peneliti bermaksud untuk melakukan suatu penelitian tentang “Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Permainan Bahasa di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 06 Pulau Lemukutan Kabupaten Bengkayang”.

METODE

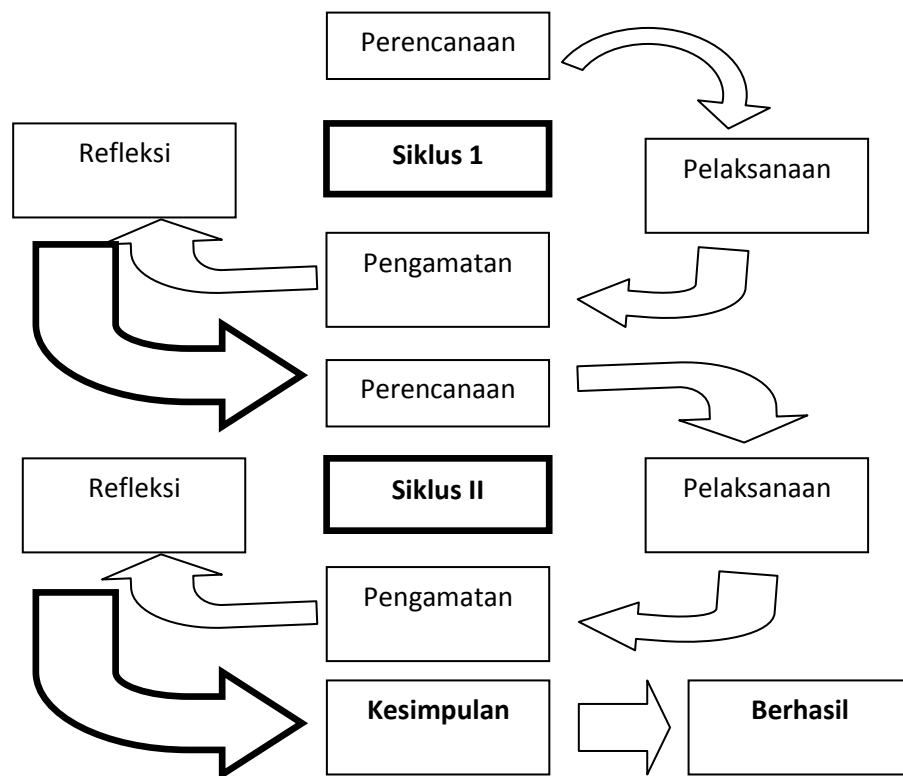
Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan rancangan penelitian yang digunakan adalah *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom research)*. Sifat penelitian bersifat kolaboratif. Penelitian ini bersifat kolaboratif, yaitu adanya kerjasama dengan pihak-pihak lain (kolaborasi) yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya.

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 06 Pulau Lemukutan Kabupaten Bengkayang. Dengan subjek penelitian pada kelas IV yang memiliki siswa sebanyak 28 orang yang terdiri dari 10 orang siswa laki-laki dan 18 orang siswa perempuan. Sedangkan untuk Guru bidang studi bahasa Indonesia kelas IV yang bernama Sunardi, S.Pd.SD yang dibantu oleh kolaborator sebagai pengamat dalam penelitian tindakan kelas.

Menurut Iskandar (2009:48), “Prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) dimulai dengan siklus pertama yang terdiri dari empat kegiatan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*)”. Apabila peneliti sudah mengetahui letak keberhasilan dan hambatan dari tindakan yang dilaksanakan pada siklus pertama, maka peneliti/tim peneliti menentukan rancangan tindakan berikut pada siklus kedua.

Diketahui bahwa penelitian tindakan kelas dimulai dengan siklus pertama yang terdiri dari empat kegiatan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Apabila pada siklus pertama terdapat hambatan atau kekurangan maka dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya. Rincian ini dapat dilihat pada gambar I.

Indikator Kinerja yang ingin ditingkatkan dalam penelitian ini adalah kemampuan menulis cerita. Maka diperlukan indikator untuk mengukur keberhasilan aspek yang ingin ditingkatkan tersebut. Adapun indikator kinerjanya dapat dilihat pada tabel I.



Gambar 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Tabel 1
Indikator Kemampuan Menulis

| No | Indikator Kemampuan menulis | Siklus I | Siklus II |
|----|--------------------------------------|----------|-----------|
| 1 | Isi yang relevan | | |
| 2 | Organisasi yang sistematis | | |
| 3 | Penggunaanbahasa yang baik dan Benar | | |

Data-data yang telah dikumpulkan melalui lembar observasi dan tes kemampuan menulis harus dianalisis sesuai dengan teknik pengumpul data yang digunakan. Analisis data yang berhubungan dengan penilaian tes dilakukan dengan menghitung persentase kemampuan menulis. Dari data tersebut dapat ditarik kesimpulan apakah tindakan yang dilaksanakan berhasil atau tidak, yaitu menghitung rata-rata menggunakan rumus dari Nana Sudjana (2011:109) yaitu

sebagai berikut:
$$X = \frac{\sum x}{N}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Penyajian Data Siklus I

- a. Dilakukan Perencanaan Pembelajaran Siklus I dengan menentukan waktu pelaksanaan peneliti bersama guru kolaborator, menentukan kurikulum standar kompetensi dan kompetensi dasar serta menetapkan dan menyusun rancangan tindakan yaitu sebagai berikut:
 - a) Membuat skenario pembelajaran.
 - b) Menyiapkan langkah-langkah penggunaan permainan bahasa.
 - c) Menyiapkan instrument yang akan digunakan yaitu lembar penilaian proses dan catatan selama peneliti.
- b. Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I dilakukan dengan 2x pertemuan. Kemudian dilanjutkan dengan Observasi pada saat pembelajaran berlangsung. Kegiatan observasi dilaksanakan selama pembelajaran berlangsung. Teknik yang digunakan adalah lembar pengamatan yaitu pencatatan terhadap guru dengan menggunakan permainan bahasa yang dilakukan pengamat. Pada pertemuan pertama proses pembelajaran permainan bahasa jenis permainan kertas kata, guru sudah menerapkan apa yang ada di skenario pembelajaran yang dibuat oleh peneliti dan dikonsultasikan ke guru, guru sudah menyampaikan hal-hal apa saja yang harus dicapai oleh siswa setelah pembelajaran. Pada saat pelaksanaan guru sudah memperlihatkan semua alat permainan. Guru menjelaskan cara permainan setelah siswa siap untuk berdiskusi kelompok, saat guru menjelaskan aturan permainan siswa kurang antusias mendengarkan penjelasan guru. Untuk menarik perhatian siswa guru memberikan motivasi kepada siswa bahwa kelompok yang dapat menyelesaikan tugas (diskusi kelompok) dengan cepat dan benar akan mendapatkan hadiah. Guru membagi siswa dalam enam kelompok, posisi duduk siswa yang sudah membentuk kelompok memudahkan guru untuk membagi siswa menjadi enam kelompok. Guru memindahkan kelompok yang tersisa untuk menyatu dengan kelompok lain. Setelah enam kelompok terbentuk guru membagikan kertas kata yang digunakan untuk mengisi cerita yang rumpang kepada setiap kelompok dengan posisi kertas kata terbalik, setelah semua kelompok mendapatkan kertas kata guru menghitung 1 sampai 3 dan siswa boleh membalik kertas kata untuk mulai mendiskusikan isi cerita rumpang. Guru selalu berjalan untuk membimbing siswa dan mengamati setiap kelompok. Setelah salah satu kelompok selesai mengurutkan kertas kata namun hasilnya kurang tepat guru meminta siswa untuk mengerjakannya kembali sampai menemukan kelompok yang dapat menyelesaikan kertas kata dengan benar. Guru meminta kelompok siswa yang telah selesai mengisi kertas kata dengan benar dan tercepat menempel kertas kata tersebut keteks cerita rumpang yang ada di papan tulis. Guru memberikan tepuk tangan kepada kelompok yang telah selesai mengisi cerita rumpang sebagai bentuk respon positif dari partisipasi siswa. guru kurang menumbuhkan antusiasme dan keceriaan siswa dikarenakan guru belum menguasai permainan bahasa

dan siswa juga belum pernah belajar dengan menggunakan permainan bahasa.

Selanjutnya dalam pertemuan kedua proses pelaksanaan permainan bahasa jenis permainan cerita berantai, guru sudah menerapkan apa yang ada di skenario pembelajaran yang dibuat oleh pengamat dan dikonsultasikan ke guru, guru sudah menyampaikan hal-hal apa saja yang harus dicapai oleh siswa setelah pembelajaran. Pada saat pelaksanaan guru sudah memperlihatkan semua alat permainan. Alat permainan yang dilihatkan pada awal proses pembelajaran hanya teks cerita, kertas kata yang juga merupakan alat permainan dilihatkan setelah membaca teks rumpang. Guru menjelaskan cara permainan setelah siswa membaca teks rumpang, saat guru menjelaskan aturan permainan siswa sudah mulai serius mendengarkan. Setelah guru menjelaskan cara permainan, guru meminta siswa untuk duduk sesuai dengan kelompok yang telah terbentuk pada pertemuan sebelumnya. Setelah enam kelompok terbentuk guru meminta satu orang perwakilan kelompok untuk maju kedepan kelas menjadi penyampai pertama pada permainan cerita berantai. Perwakilan kelompok dibagikan kata-kata yang harus mereka hafal untuk disampaikan pada anggota kelompoknya. Guru memberikan perwakilan kelompok waktu, sambil menunggu perwakilan kelompok menghafal guru meminta anggota kelompok yang lain untuk berbaris. setelah perwakilan kelompok hafal guru memulai permainan cerita berantai. Kelompok yang tercepat dan benar penyampaian pesan cerita berantai diminta untuk menempelkan kertas kata ke papan tulis.

Guru memberikan tepuk tangan kepada kelompok yang menang sebagai bentuk respon positif dari partisipasi siswa. pada pertemuan kedua mulai terlihat suasana permainan. Evaluasi pada pertemuan pertama dan kedua dilakukan dengan tes tertulis dan penilaiannya menggunakan lembar penilaian proses.

Berikut hasil kemampuan menulis siswa pada siklus I :

Tabel 2
Hasil Kemampuan Menulis Siswa Siklus I

| No | Indikator Menulis | Muncul | | Tidak muncul | |
|------------------|---------------------------------------|--------------|----------------|--------------|----------------|
| | | Jumlah Siswa | Persentase (%) | Jumlah Siswa | Persentase (%) |
| 1 | Isi yang relevan | 12 siswa | 42 % | 16 siswa | 57 % |
| 2 | Organisasi yang sistematis | 0 siswa | 0 % | 28 siswa | 100% |
| 3 | Penggunaan bahasa yang baik dan benar | 0 siswa | 0 % | 28 siswa | 100% |
| Rata-rata | | | 14% | | 86 % |

Pada siklus I kekurangan lebih terlihat dari pada kelebihan yang dialami oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran. Kelebihan pada siklus I siswa tampak senang karena belajar sambil bermain dan siswa juga sangat antusias mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa tampak berani maju kedepan kelas, walaupun masih banyak siswa yang kurang antusias mengikuti proses pembelajaran. Untuk memperbaiki kekurangan yang muncul pada siklus 1, maka peneliti dan guru kolaborator sepakat untuk melaksanakan tindakan pada siklus 2.

2. Untuk Penyajian Data Siklus II

- a. Dilakukan Perencanaan Pembelajaran Siklus II dengan menentukan waktu pelaksanaan peneliti bersama guru kolaborator, menentukan kurikulum standar kompetensi dan kompetensi dasar serta menetapkan dan menyusun rancangan tindakan yaitu sebagai berikut:
 - a) Membuat skenario pembelajaran.
 - b) Menyiapkan langkah-langkah penggunaan permainan bahasa.
 - c) Menyiapkan instrument yang akan digunakan yaitu lembar penilaian proses dan catatan selama peneliti.
- b. Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II juga dilakukan dengan 2x pertemuan. Kemudian dilanjutkan dengan Observasi pada saat pembelajaran berlangsung. Kegiatan observasi dilaksanakan selama pembelajaran berlangsung. Teknik yang digunakan adalah lembar pengamatan yaitu pencatatan terhadap guru dengan menggunakan permainan bahasa yang dilakukan pengamat. Untuk observasi pertemuan pertama siklus II guru sudah lebih menguasai skenario hal ini membuat guru menjadi lebih santai dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa pun menjadi lebih mudah dalam menerima pembelajaran. Selain itu pada siklus II siswa juga sudah lebih memahami proses pembelajaran dengan menggunakan permainan bahasa. Guru memperlihatkan alat permainan dengan jelas. Setelah siswa membaca teks guru memberikan satu contoh dengan menggunakan gambar bicara, siswa sangat antusias dalam memperhatikan guru karena alat permainan yang lebih menarik. Setelah guru memberikan contoh, guru menjelaskan aturan permainan dan untuk menambah semangat siswa guru akan memberikan hadiah kepada kelompok yang lebih dulu menyelesaikan permainan. Setelah itu guru meminta siswa untuk membentuk kelompok yang sama pada pertemuan yang lalu. Guru membagikan gambar bicara kepada setiap kelompok, siswa sangat antusias dalam menyesuaikan kata yang cocok untuk mengisi cerita rumpang dengan gambar bicara. Guru selalu mengamati diskusi siswa dan membimbing siswa menentukan kata dari gambar bicara. Siswa dapat menyimpulkan kata dari gambar bicara mengurutkan gambar di atas meja dengan bimbingan guru. Kelompok yang terlebih dahulu menyelesaikan permainan menempel kertas kata di papan tulis. Guru memberikan tepuk tangan kepada kelompok yang menang sebagai bentuk respon positif dari partisipasi siswa.

Kemudian untuk pertemuan keduanya proses pembelajaran permainan bahasa jenis permainan suara petunjuk, guru sudah menguasai

skenario pembelajaran. Alat permainan sudah diperlihatkan, teks cerita rumpang yang akan dibaca oleh siswa selalu ditempel guru. Setelah membaca teks rumpang guru menyampaikan aturan permainan dimana siswa harus mendengarkan suara petunjuk dan setiap siswa harus menulis kata-kata dari suara petunjuk. Setelah menyampaikan aturan permainan guru selalu membangkitkan motivasi siswa. Siswa diminta duduk sesuai dengan kelompok pada pertemuan yang lalu. Setelah siswa duduk sesuai kelompok dan guru juga sudah menjelaskan aturan permainan, guru mendengarkan suara petunjuk yang di putar ulang sebanyak tiga kali. Guru membimbing siswa dalam diskusi kelompok untuk mengurutkan kata-kata dari suara petunjuk yang masih acak untuk mengisi cerita rumpang. Kelompok yang terlebih dahulu selesai diminta untuk menempelkan kertas kata dipapan tulis.

Guru memberikan tepuk tangan kepada kelompok yang menang sebagai bentuk respon positif dari partisipasi siswa. pada siklus II guru dan siswa sudah menyesuaikan diri dengan pembelajaran menggunakan permainan bahasa. Evaluasi pada pertemuan pertama dan kedua dilakukan dengan tes tertulis dan penilaiannya menggunakan lembar penilaian proses.

Berikut hasil kemampuan menulis siswa pada siklus II :

Tabel 3
Hasil Kemampuan Menulis Siswa Silus II

| No | Indikator Menulis | Muncul | | Tidak muncul | |
|------------------|---------------------------------------|--------------|----------------|--------------|----------------|
| | | Jumlah Siswa | Persentase (%) | Jumlah Siswa | Persentase (%) |
| 1. | Isi yang relevan | 13 siswa | 46 % | 15 siswa | 53 % |
| 2. | Organisasi yang sistematis | 11 siswa | 39 % | 17 siswa | 60 % |
| 3. | Penggunaan bahasa yang baik dan benar | 9 siswa | 32 % | 19 siswa | 67 % |
| Rata-rata | | | 39 % | | 60 % |

Berdasarkan hasil pengamatan kemampuan menulis siswa, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata indikator menulis yang muncul 39% dan tidak muncul 60% dalam siklus II. Pada indikator isi yang relevan siswa harus mengisi cerita rumpang dengan benar menggunakan pilihan kata yang ada. Pada indikator organisasi yang sistematis siswa harus menulis cerita dengan urut dan sistematis, pada siklus II siswa menulis dengan paragraf. Indikator penggunaan bahasa yang baik dan benar atau sesuai dengan EYD pada siklus II siswa sudah memperhatikan penulisan dan tanda baca.

Kemudian dari data yang diperoleh selama pengamatan, diadakan perbincangan dengan guru kolaborator untuk mendapatkan kesepakatan dan

simpulan peneliti dan guru kolaborator bersepakat untuk menghentikan siklus I sampai siklus II karena sudah terjadi peningkatan kemampuan menulis cerita siswa dengan menggunakan permainan bahasa. Permainan bahasa dapat meningkatkan kemampuan menulis cerita rumpang siswa meskipun masih ada beberapa siswa yang kurang mengerti cara mengisi cerita rumpang. Setelah melaksanakan siklus II, ternyata terjadi peningkatan baik dari kemampuan guru mengajar maupun kemampuan menulis siswa. Sehingga penelitian ini hanya dilakukan sampai pada siklus II.

Pembahasan

Setelah melakukan penelitian sebanyak 2 siklus pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV dengan menggunakan permainan bahasa, maka diperoleh rekapitulasi terhadap kemampuan menulis siswa kelas IV sebagai berikut.

Tabel 4
Rekapitulasi Kemampuan Menulis Siswa Siklus I dan II

| No | Indikator Berbicara | Siklus I | | Siklus II | |
|------------------|---------------------------------------|--------------|----------------|--------------|----------------|
| | | Jumlah Siswa | Persentase (%) | Jumlah Siswa | Persentase (%) |
| 1. | Isi yang relevan | 12 siswa | 42% | 13 siswa | 46% |
| 2. | Organisasi yang sistematis | 0 siswa | 0% | 11 siswa | 39% |
| 3. | Penggunaan bahasa yang baik dan benar | 0 siswa | 0% | 9 siswa | 32% |
| Rata-rata | | | 14% | | 39% |

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari data hasil observasi terhadap kemampuan menulis siswa yang terbagi menjadi beberapa indikator. Berdasarkan rekapitulasi pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan permainan bahasa pada kemampuan menulis siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 06 Pulau Lemukutan dapat dilihat peningkatan pembelajaran pada setiap indikator kinerjanya.

1. Isi yang Relevan

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan dengan dua siklus, terjadi peningkatan kemampuan menulis siswa pada aspek isi yang relevan. Peningkatan terjadi dengan jumlah siswa 12 siswa atau 42% pada siklus I dan 13 siswa atau 46% pada siklus II dengan selisih 4%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan bahasa pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV dapat meningkatkan kemampuan menulis khususnya pada aspek isi yang relevan dalam menulis cerita rumpang.

2. Aspek Organisasi yang Sistematis

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan, terjadi peningkatan kemampuan menulis siswa pada aspek organisasi yang sistematis.

Peningkatan terjadi dengan jumlah 0 siswa atau 0% pada siklus I dan 11 siswa atau 39% pada siklus II dengan selisih 39%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa menggunakan permainan bahasa pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV dapat meningkatkan kemampuan menulis khususnya pada aspek organisasi yang sistematis dalam menulis cerita rumpang.

3. Penggunaan Bahasa yang Baik dan Benar

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan, terjadi peningkatan kemampuan menulis siswa pada aspek penggunaan bahasa yang baik dan benar pada indikator ini siswa harus mampu menulis cerita dengan memperhatikan tanda baca dan penggunaan huruf kapital. Peningkatan terjadi dengan jumlah 0 siswa atau 0% pada siklus I dan 9 siswa atau 32% pada siklus II dengan selisih 32%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa menggunakan permainan bahasa pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV dapat meningkatkan kemampuan menulis khususnya pada aspek penggunaan bahasa yang baik dan benar dalam menulis cerita rumpang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 06 Pulau Lemukutan, maka dapat disimpulkan secara umum bahwa penerapan permainan bahasa dapat meningkatkan kemampuan menulis cerita siswa. Dari perencanaan yang dilakukan dalam pembelajaran menggunakan permainan bahasa diantaranya adalah peneliti dan guru kolaborator bersama-sama menyiapkan skenario pembelajaran untuk 2 siklus dengan masing-masing siklus 2 skenario, media pembelajaran, lembar kerja siswa, dan evaluasi yang akan digunakan pada saat penelitian dilaksanakan. Untuk proses pembelajaran menggunakan permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan kemampuan menulis cerita siswa. Guru sudah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan skenario yang ada, dan lebih mudah dalam menerapkan pembelajaran dengan permainan bahasa pada siklus ke II. Siswa menjadi lebih ceria selama proses pembelajaran. Terjadi peningkatan kemampuan guru melakukan pembelajaran menulis cerita menggunakan permainan bahasa pada siklus I 27,55% dan pada siklus II 39 % dengan selisih 11,45 %. Kemudian untuk kemampuan menulis cerita menggunakan permainan bahasa terjadi peningkatan yaitu, terjadi peningkatan kemampuan menulis siswa pada aspek isi yang relevan 42% pada siklus I dan 46% pada siklus II dengan selisih 4%, terjadi peningkatan kemampuan menulis siswa pada aspek organisasi yang sistematis 0% pada siklus I dan 39% pada siklus II dengan selisih 39% dan terjadi peningkatan kemampuan menulis siswa pada aspek penggunaan bahasa yang baik dan benar 0% pada siklus I dan 32% pada siklus II dengan selisih 32%.

Saran

Adapun saran yang dapat disampaikan peneliti berdasarkan hasil penelitian adalah sebaiknya guru memilih permainan yang dilakukan siswa dalam kehidupan sehari-hari akan lebih baik untuk melaksanakan permainan bahasa. Agar siswa menjadi lebih

mudah untuk memahami proses berlangsungnya pembelajaran. Kepada guru bahasa Indonesia, diharapkan mampu menggunakan permainan bahasa dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran sesuai indikator yang ingin ditingkatkan. Selanjutnya pada saat pembelajaran berlangsung, masih ada siswa yang kurang aktif dan kurang serius dalam proses pembelajaran. Guru harus mampu menumbuhkan keaktifan siswa dengan berbagai metode, media pembelajaran atau pendekatan yang bervariasi dalam mengajar sehingga suasana pembelajaran siswa antusiasisme dan aktif. Khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia guru harus meningkatkan kemampuan menulis siswa dengan tidak mengabaikan kemampuan-kemampuan lainnya seperti menyimak, membaca, dan berbicara.

DAFTAR RUJUKAN

- Badan Satuan Nasional Pendidikan. (2006). **Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan**. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Iskandar.(2009). **Penelitian Tindakan Kelas**. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.
- Nana Sudjana.(2010). **Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar**. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suparno, Mohamad Yunus. (2007). **Keterampilan Dasar Menulis**. Jakarta: Pustaka Setia.